

Tampereen eOppimisen klusteri:
eOppimisen ajankohtaistiedote 28.5.2014

Ajankohtaisia aiheita:

- Koulutus: Learning is Changing: MOOCs, The Open World, and Beyond, 26.6.2014
- ARea 14 –seminaari, 12.–13.6.2014
- Julkaisu: Joanna Kalalahti: Kokemuksia ja opittua lisätyn todellisuuden opetuskäytöstä
- Julkaisu: Häkkinen & Viteli (toim.): Pilvilinnoja ja palomuureja – tulevaisuuden oppimisen ja työnteon tilat. F-SHAPE-projektin satoa
- Kaikkialla.fi –verkkopalvelu oppimisympäristöjen kehittäjille
- Tulevaisuuden osaaminen –seminaarin esitysmateriaalit
- Julkaisu: Mobiilimukset - Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 3
- Julkaisu: Pelaajabarometri 2013 : Mobiilipelaamisen nousu

Koulutus: Learning is Changing: MOOCs, The Open World, and Beyond

Aika: to 26.6.2014, klo 13-15

Paikka: Tampereen yliopisto (tila tarkentuu myöhemmin)

Kouluttaja: Professori Curtis J. Bonk, Indianan yliopisto, USA

Professori Curtis J. Bonk on julkaissut yli 280 artikkelia ja kirjaa eOppimisesta ja on arvostettu puhuja, joka on pitänyt yli 1200 esitystä opetusteknologioihin ja oppimiseen liittyen. Tampereen Oppimisen klusterin avoimessa ja maksuttomassa tilaisuudessa hän puhuu oppimisen muutoksesta ja erityisesti MOOCeista (massive open online course).

Luennon kuvaus osoitteessa: <http://blogs.uta.fi/eoppiminen/>

Koulutus on maksuton ja avoin kaikille.

Ilmoittaudu: <https://elomake3.uta.fi/lomakkeet/12351/lomake.html>

Lisätiedot: Suvi Junes, suvi.junes@uta.fi, Tampereen eOppimisen klusteri

ARea 14 –seminaari, 12.–13.6.2014

Oulun ammattikorkeakoulu (Oamk) järjestää ARea 14 – Future City as Open Mixed Reality Space - tapahtuman 12.–13.6. Oulun Nallikarissa. Seminaarissa kehitetään uusia keinoja, joiden avulla lisättyä todellisuutta voidaan hyödyntää kaupallisesti ja arkielämässä. Tilaisuus on järjestetty kaksi

kertaa aiemmin Suomessa, mutta Ouluun on ensimmäistä kertaa tulossa asiantuntijoita myös Suomen ulkopuolelta.

Pääpuhujana on Columbian yliopiston professori Steven K. Feiner, joka työskentelee yliopiston tietokonegrafiikan ja käyttöliittymälaboratorion johtajana. Hänen laboratorionsa on tehnyt alalla tutkimusta jo yli 20 vuotta kehittäen muun muassa ensimmäisen liikuteltavan lisätyn todellisuuden järjestelmän vuonna 1996. Feiner lukeutuu maailman tavoitellumpien alustajien joukkoon. Tilaisuudessa puhuvat lisäksi muun muassa Oulun yliopiston professori Timo Ojala, VTT:n tutkimusprofessori Charles Woodward ja Tecnalian tutkija José Daniel Gomez De Segura Ugalde.

Englannin kielen termi Augmented Reality (AR) tarkoittaa näkymää, johon on lisätty tietokonegrafiikalla luotuja elementtejä niin, että ne sulautuvat saumattomasti näkökenttään. Lisätyn todellisuuden teknologiaa voidaan hyödyntää esimerkiksi pelialalla, turismissa, markkinoinnissa, terveydenhuollossa ja rakennusteknologiassa.

Seminaarin tarkempi ohjelma ja lisätiedot ovat osoitteessa: <http://www.areaevent.fi/>

Julkaisu: Joanna Kalalahti: Kokemuksia ja opittua lisätyn todellisuuden opetuskäytöstä

Miten lisättyä todellisuutta voi hyödyntää opetuksessa? Minkälaisen asioiden oppimisen tueksi se soveltuu? Entä minkälaisia lisätyn todellisuuden opetussovelluksia on olemassa?

Tampereen yliopiston informaatiotieteiden yksikössä on paneuduttu vuosina 2012–2014 osana Avoimuudesta voimaa oppimisverkostoihin (AVO2) -hankkeen toimintaa lisättyyn todellisuuteen ja sen hyödyntämiseen oppimisen tukena. Hankekauden aikana on käyty läpi olemassaolevaa tutkimuskirjallisuutta lisätyn todellisuuden opetuskäytöstä. Tutkimustietoa on sovellettu hankkeessa toteutetuissa koulutuksissa sekä sovelluspiloteissa. Tähän katsaukseen on koottu tiivistetysti läpikäydyn kirjallisuuden keskeisin anti. Lisäksi julkaisussa on kuvattu hankkeessa toteutettujen pilottisovellusten kehittämisprosesseja. Julkaisussa tarjotaan myös toteutusmalleja ja -vinkkejä yksinkertaisten lisätyn todellisuuden opetussovellusten toteuttajille.

Julkaisun tavoitteena on antaa hyvät lähtökohdat ja vinkkejä opetuksellisesti toimivien lisätyn todellisuuden sovellusten toteuttamiseen.

Julkaisun pysyvä osoite on <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9485-7>

Julkaisu: Häkkinen & Viteli (toim.): Pilvilinnoja ja palomuuureja – tulevaisuuden oppimisen ja työnteon tilat. F-SHAPE-projektin satoa

Yhtenä oppimisen ja työnteon laatua kehittävä vaihtoehtona on esitetty teknologian tarjoamia mahdollisuuksia luoda uudenlaisia oppimisympäristöjä ja -tiloja. Usein taustalla on kuitenkin vaikuttanut melko pinnallinen käsitys siitä, että tarkoituksenmukaiset käyttötavat nousevat teknologian ominaisuuksista. F-SHAPE-hankkeessa oppimista ja oppimisympäristöjä on lähestytty

oppijan näkökulmasta. Hankkeessa on luotu ja tutkittu toimintamalleja, joiden tavoitteena on tukea yhteisöllisyyttä ja kunnioittaa yksittäisen oppijan tarpeita. PLE:n (Personal Learning Environment) ajatellaan olevan pikemminkin PILE (Person-al Interactive Learning Environment) – sosiaalisesti älykäs, aktiivisten toimijoiden konsepti. Hanke on tuonut yhteen henkilöstöään kehittäviä yrityksiä, koulutusorganisaatioita, sosiaalisen median ja 3D-maailmojen tuottajia sekä oppimisteknologioiden asiantuntijoita. Päivi Häkkisen ja Jarmo Vitelin toimittama kirja tarjoaa ajankohtaisia näkökulmia tulevaisuuden oppimisen konseptien kehittämiseen ja vastaa erityisesti työelämän ja aikuiskäyttäjien tarpeisiin.

Julkaisun verkkoversio: <https://ktl.jyu.fi/julkaisut/julkaisuluettelo/julkaisut/2014/D109.pdf>

Kaikkialla.fi –verkkopalvelu oppimisympäristöjen kehittäjille

Kaikkialla.fi-palvelun tarjoaa Koulu Kaikkialla -hanke (OKM 2011-2015), jonka perustehtävä on tukea eri oppimisympäristötoimijoiden työtä. Hankkeessa luodaan oppimisympäristöjen kehittäjistä vuorovaikutteinen verkosto, rakennetaan uudenlaista oppimisen toimintakulttuuria ja kehitetään sitä tukevaa pedagogiikkaa. Kaikkialla.fi -palvelusta löydät ajankohtaisten artikkelien ja uutisten lisäksi videoita ja tapahtumataltiointeja.

Sivun osoite: <http://www.kaikkialla.fi/>

Mobiilimuksut - Lasten ja nuorten mediaympäristön muutos, osa 3

Elina Nopparin ja Tampereen yliopiston COMET-tutkimuskeskuksen Mobiilimuksut-raportti tarkastelee 5-, 8-, 11- ja 14-vuotiaiden suomalaislasten mediankäyttöä. Kyse on vuonna 2007 aloitetun pitkittäistutkimuksen kolmannen tutkimuskierroksen tuloksista. Hankkeessa seurataan osin samoja lapsia kolmen vuoden välein. Viimeinen tutkimuskierros on vuonna 2016.

Tutkimuksessa lapset ja nuoret kertovat itse omasta mediaympäristöstään mm. haastattelujen, mediapäiväkirjojen ja mediaan liittyvien tehtävien avulla. Hankkeessa verrataan eri tutkimuskierroksilla koottuja aineistoja ja seurataan mediaympäristön muutosta myös yksittäisten lasten elämässä heidän kasvaessaan.

Vuonna 2010 toteutettuun edelliseen tutkimuskierrokseen verrattuna muutos kohti mobiilia oli ilmeinen. Kolme vuotta sitten lapset ja nuoret pitivät netin käyttöä luontevana nimenomaan tietokoneelta käsin. Facebook oli palvelu, jossa olivat "kaikki". Nyt vanhempien valtaama Facebook on menettänyt hohtoaan ja nuoret etsivät uusia sovelluksia, ja samalla myös vanhemmista vapaata tilaa.

Mobiilimuksut-raportissa tuodaan esille lasten ja nuorten suosikkisisältöjä, pohditaan pelaamisen merkitystä ja lasten ja nuorten omaa mediatuotantoa. Tutkimuksessa on jokaisella kierroksella tarkastelu myös mediataitoja, kotien mediasääntöjä, lasten negatiivisia mediakokemuksia ja

nettiriskejä. Useimmat kodit pyrkivät rajoittamaan lasten mediankäyttöä joillakin tavoilla. Vanhemmista mobiili internet tekee kuitenkin mediankäytön kontrolloinnista entistä vaikeampaa. Älypuhelimet ja pelit synnyttävätkin jännitteitä niin kodeissa kuin kouluissa. Kouluympäristössä ei ole vielä osattu integroida oppilaiden omia mobiililaitteita osaksi opetusta, vaan ne koetaan lähinnä ongelmana.

Sijainti verkossa:

<http://www.uta.fi/cmt/index/mobiilimuksut.pdf>

Tulevaisuuden osaaminen –seminaarin esitysmateriaalit

Opetus- ja kulttuuri ministeriön kutsuseminaari "tulevaisuuden osaaminen" pidettiin 16.5.2014 Finlandia-Talolla. seminaarin esitykset on ladattavissa verkosta osoitteessa: <http://80.248.162.139/OPM/Tapahtumakalenteri/2014/05/Osaamisseminaari.html?lang=fi>

Esitykset:

- Osaamisen tila ja taso (Kansliapäällikkö Anita Lehikoinen, OKM)
- Päiväkodista korkeakouluun ja työelämään – osaamisen ketju kuntoon (Akatemiaprofessori Erno Lehtinen, TY)
- Oppiminen työelämässä (Toimitusjohtaja Kjell Forsén, Vaisala Oyj)
- Suomen tieteen tulevaisuus: vankka perusta ja terävät huiput (Akateemikko Risto Nieminen, Aalto)
- Pilvestäkö pelastus – mikä oppimisympäristöissä on tärkeää? (Professori Sanna Järvelä, OY)

Etusivu verkkolehden juttu: <http://www.minedu.fi/etusivu/arkisto/2014/2205/osaaminen.html>

Pelaajabarometri 2013 : Mobiilipelaamisen nousu

Vuoden 2013 aikana kerättyä aineistoa raportoiva uusin Pelaajabarometri kertoo pelaamisen suosion kokonaisuudessaan pysyneen ennallaan. Jos huomioidaan kaikki erilaiset pelimuodot ja satunnainenkin pelaaminen, lähes jokainen suomalainen pelaa ainakin jotakin. Aktiivisia, vähintään kerran kuukaudessa jotain peliä pelaavia suomalaisia on noin 88 prosenttia.

Digitaalisten pelien päätyypeistä älypuhelimilla ja tablet-laitteilla pelattavat mobiilipelit olivat tutkimuksen mukaan merkittävästi kasvattaneet suosiotaan Suomessa. Vuonna 2009 ensimmäisessä Pelaajabarometrissa aktiivisia, vähintään kerran kuussa mobiilipelejä pelaavia vastaajia oli noin 13 %, mutta vuoden 2013 aineistossa tämä osuus on jo vajaan 29 %. Käytännössä siis jo lähes joka kolmas suomalainen pelaa vähintään kerran kuussa jotain mobiilipeliä. Sen sijaan

niin tietokonepelit, selaimessa pelattavat pelit (Facebook-pelejä lukuun ottamatta) sekä konsolivideopelit ovat selkeästi menettäneet aktiivisia pelaajia.

Perinteisten pelimuotojen suosiossa ei ole Pelaajabarometrin mukaan tapahtunut merkittäviä muutoksia, lukuun ottamatta paperilla pelattavia pulmapelejä, jotka ovat menettäneet suosiotaan vuonna 2011 havaitusta vajaasta 48 prosentista vuoden 2013 aineiston vajaaseen 42 prosenttiin aktiivisia pelaajia.

Kun kaikkien suomalaisten pelaajien keski-ikä on yli 42 vuotta, on keskimääräinen digitaalisten pelien pelaaja yli 37-vuotias. Miesten ja naisten välisessä pelaamisessa ei kaikki pelaamisen tyypit huomioiden ole merkittävää eroa. Digitaalisen pelaamisen aktiivisuus on kuitenkin miesten ja poikien keskuudessa hieman tyttöjä ja naisia suurempaa.

Nyt neljättä kertaa toteutettu Pelaajabarometri on kyselytutkimus pelaamisen eri muotojen yleisyydestä Suomessa. Tampereen, Turun ja Jyväskylän yliopistojen pelitutkijoiden yhteistyönä syntynyt tutkimus tarjoaa kattavaa ja ajankohtaista tietoa pelaamisen eri muodoista ja pelaamisen suosioon liittyvistä muutostrendeistä. Vuonna 2013 tutkimukseen kerätty 972 vastaajan aineisto pohjautuu satunnaisotantaan 10-75-vuotiaista Manner-Suomen asukkaista.

Julkaisun osoite: <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-44-9425-3>

Lisätietoja: Professori Frans Mäyrä, frans.mayra@uta.fi, Tampereen yliopisto, informaatiotieteiden yksikkö, Game Research Lab, www.uta.fi/sis, <http://gamelab.uta.fi>

Lähde: SIS/UTA

Ystävällisin terveisin

Suvi Junes

Tampereen eOppimisen klusteri

[http://blogs.uta.fi/eoppiminen/
eoppimisen.klusteri@uta.fi](http://blogs.uta.fi/eoppiminen/eoppimisen.klusteri@uta.fi),

p. 040 190 1711